**Lista de Exercícios LiveHelp Lógica de Programação 15/07**

**Aluno: Rafael Almeida**

**Questão 01**

//Questão 01 Jokenpô

//Declarando objetos "jogadora1" e "jogadora2"

const jogadora1 = {

nome: "Maria",

jogada:"papel"

}

const jogadora2 = {

nome: "Clara",

jogada:"tesoura"

}

//Meu raciocínio para o problema e para reduzir o volume de código foi criar uma condição de empate, escolher um jogador qualquer e colocar todas as possibilidades que ele ganha. Do contrário, o outro jogador irá vencer.

if(jogadora1.jogada === jogadora2.jogada){

console.log(`Deu empate! Ambas jogadaram: ${jogadora1.jogada}!`)

} else if((jogadora1.jogada === 'pedra' && jogadora2.jogada === 'tesoura') || (jogadora1.jogada === 'tesoura' && jogadora2.jogada === 'papel') || (jogadora1.jogada === 'papel' && jogadora2.jogada === 'pedra')){

console.log(`A jogadora ${jogadora1.nome} jogou ${jogadora1.jogada} e venceu da jogadora ${jogadora2.nome} que jogou ${jogadora2.jogada}.`)

} else {

console.log(`A jogadora ${jogadora2.nome} jogou ${jogadora2.jogada} e venceu da jogadora ${jogadora1.nome} que jogou ${jogadora1.jogada}.`)

}

**Questão 02**

//Questão 02 Par ou Ímpar

//Declarando objetos "jogadora1" e "jogadora2"

const jogadora1 = {

nome: "Joana",

jogada: 2,

escolha: "impar"

};

const jogadora2 = {

nome: "Ana",

jogada: 3,

escolha: "par"

};

let soma = jogadora1.jogada + jogadora2.jogada;

if (soma % 2 === 0 && jogadora1.escolha === 'par'){

console.log(`A soma deu ${soma} e ${jogadora1.nome} ganhou pois escolheu par!`)

} else if(soma % 2 === 0 && jogadora2.escolha === 'par'){

console.log(`A soma deu ${soma} e ${jogadora2.nome} ganhou pois escolheu par!`)

} else if (soma % 2 !== 0 && jogadora1.escolha === 'impar'){

console.log(`A soma deu ${soma} e ${jogadora1.nome} ganhou pois escolheu impar!`)

} else {

console.log(`A soma deu ${soma} e ${jogadora2.nome} ganhou pois escolheu impar!`)

}

**Questão 03**

//Questão 03 Dominó

//Declarando objetos "pedra1" e "pedra2"

const pedra1 = {

ladoA: 1,

ladoB: 2

};

const pedra2 = {

ladoA: 3,

ladoB: 4

};

if (pedra1.ladoA === pedra1.ladoB && pedra2.ladoA === pedra2.ladoB){

console.log("Ambas pedras são buchas!")

} else if(pedra1.ladoA !== pedra1.ladoB && pedra2.ladoA === pedra2.ladoB){

console.log("A pedra 1 não é uma bucha, a pedra 2 é!")

} else if(pedra1.ladoA === pedra1.ladoB && pedra2.ladoA !== pedra2.ladoB){

console.log("A pedra 1 é uma bucha, a pedra 2 não é!")

}else {

console.log("Nenhuma das pedras é bucha!")

}

**Questão 04**

//Questão 04 Dominó

//Declarando objetos "pedra1" e "pedra2"

const pedra1 = {

ladoA: 2,

ladoB: 2

};

if (pedra1.ladoA === pedra1.ladoB ){

console.log("A pedra é bucha!")

switch(pedra1.ladoA){

case 0:

console.log("E mais: É bucha de branco.");

break;

case 1:

console.log("E mais: É bucha de às.");

break;

case 2:

console.log("E mais: É bucha de duque.");

break;

case 3:

console.log("E mais: É bucha de terno.");

break;

case 4:

console.log("E mais: É bucha de quadra.");

break;

case 5:

console.log("E mais: É bucha de quina.");

break;

case 6:

console.log("E mais: É bucha de sena.");

break;

}

} else {

console.log("A pedra 1 não é uma bucha.")

}